

# TEDxSapporoを通じた地域活動における芸術教育の実践研究

著者	浅井 貴也
雑誌名	北翔大学教育文化学部研究紀要
巻	3
ページ	1-8
発行年	2018
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1136/00002620/">http://id.nii.ac.jp/1136/00002620/</a>

# TEDxSapporoを通じた地域活動における芸術教育の実践研究

## The Practice of Design Education in Communal Activities through TEDxSapporo

浅 井 貴 也

Takaya ASAI

### 1. はじめに

1986年に米国カリフォルニア州モンレーから発祥したTED（テッド）は、「広める価値のあるアイデア」（Ideas worth spreading）を理念に掲げ、世界のあらゆる分野で活躍する人々のアイデアを発掘している。ここで言うアイデアとは、グローバルから地域レベルにおける問題提起、我々のライフスタイルにインパクトを与えるものなど、有益で価値があるものとされる。TEDは年に1度バンクーバーで開催されており、TEDによりキュレーションされたスピーカー達は、1人18分間という短い時間で聴衆に価値あるアイデアを披露する。TEDはTechnology, Entertainment, Designの異なる3つのジャンルの融合からスタートしているが、現在では、ビジネス、IT、医療、福祉、工学、芸術、科学、哲学など多岐に及ぶ。専門分野ごとに区切られた学会とは違い、TEDは価値ある新しいアイデアを生み出す場として、異分野の組み合わせによる多様性を尊重している。彼らのスピーチは録画・編集され、世界中の翻訳ボランティア（TED Translators）によって多言語の字幕がつけられた、TED Talksと呼ばれる動画としてインターネットを介し世界へ無料配信している。

TEDx（テデックス）とは、地域から価値あるアイデアを広めるというTEDからライセンスを受けて独自に企画・運営するTEDの地域版である。日本では1996年のTEDxTokyoから始まり、札幌ではTEDxSapporoが2012年に設立された。その後も都市部や地方をはじめ、大学から高校にまで広がり、日本国内では78の地域で2009年から現在までに延べ339回のTEDxイベントが開催されている。

### 2. TEDxSapporoと北翔大学

TEDxSapporoは2012年にディリップ・シュナール氏によって設立された。当初は2ヶ月に一度3～5名のスピーカーを招聘し、参加者数100名規模のサロン（salon）型イベントを開催していた。筆者がこの活動に参加したのは、2012年9月に開催されたTEDxSapporo Salon vol.7からであり、当初はバイリンガルブロガーとして、イベント当日のスピーチや会場の様子を記録し、日本語と英語に要約した記事を公式ウェブサイトに掲載した。シュナール氏より

TED の D（デザイン）発展の協力依頼を受け、主にデザイン担当としてコアチームへ参加し現在に至る。北翔大学は2013年よりコアパートナーとして TEDxSapporo に協力しており、北方圏学術情報センター「ポルト」を会場に毎年 5～7 名のスピーカーと地域住民300名以上、社会人と学生によるボランティアスタッフ80名、50の地元パートナー企業・団体と共にカンファレンス型イベントを年一度開催している。北翔大学は会場の提供をはじめ、学外における教育環境の場所として、主に芸術学科の学生有志が広報物から舞台美術、当日の照明・音響オペレーションに至るまでのグライフィックと会場デザイン全般に携わっている。

### 3. 研究目的

学生が授業を通じて修得した知識・技術は、実社会の中でどのように応用できるのかを実践課題とし、限られた時間と資金、TEDxSapporo に相応しいデザイン成果物の提供など、より現実的な環境の中で制作を行なった。この取り組みを通してデザインプロセスの理解、学生の主体性と他者との協働による積極的な姿勢の獲得をはじめとする以下の 4 点を目標とした。

- (1) 多様な学生によるチームビルディングと協働の実施
- (2) 自由度の高い不確実性を含む制作への挑戦
- (3) アイデア着想から具現化までのデザインプロセスの理解と実践
  - a) 試行錯誤を通じたアイデア精度の向上
  - b) 限られたリソースとコストを意識した制作
- (4) 成功体験による小さな自信の蓄積

### 4. 研究対象者

TEDxSapporo デザインプロジェクト（以下、プロジェクト）は、芸術学科 1 年生～4 年生で芸術 5 分野（美術、メディアデザイン、インテリア建築、服飾美術、舞台芸術）のいずれかを専門として学ぶ学生を対象とした。活動期間は毎年 5 月中旬から TEDxSapporo カンファレンスが開催される 7 月中旬までの約10週間とした。現在は多学年・多分野による横断的受講可能な科目が存在しないため、授業科目としてではなく課外活動として位置付けし、放課後の時間を中心に昼休みや参加学生の空き時間、週末を使って制作を進めた。（2017年は試験的に前期科目「地域と芸術」（2 年次対象）、「専門演習 1」（3 年次対象）の授業内容の一部とした。）プロジェクトへの参加は学生の自由意志によるボランティア参加とし、毎年 4 月中旬から下旬に実施する 2 回の説明会に参加し、本活動の主旨や展開方法などに賛同した学生のみをチームメンバーとした。（毎年平均で15名が参加）

筆者はプロジェクトにおけるファシリテーターとして、主に制作進行と各段階における期日の設定、専門知識・技術指導、必要となる資材や物品の調達と作業場所の提供、TEDxSapporo

運営側との仲介役を務め、舞台美術制作の技術指導は芸術学科 千里政文教授、舞台装置指導には同じく芸術学科 村松幹男教授、音響・照明指導は、舞台芸術分野非常勤講師、ステージコンサルティング株式会社社長の服部正巳先生に技術協力いただいた。

## 5. 研究の展開方法

本プロジェクトは1) ステージデザインのアイデア着想からコンセプト決定, 2) 各種デザイン制作, 3) 会場設営 (搬入・搬出, リハーサルを含む), 4) 当日ボランティアスタッフ参加の4段階に分けて実施した。

参加学生を対象に事前ヒアリングを行った結果, およそ7割の学生は自分自身に創造性があることに自信を持てず, 8割の学生が与えられた問題を最短距離で解決することには慣れているが, 主体的に考え問題提起を行うのはあまり得意ではないというケースが多く見受けられた。そこでデザインコンサルティングを専門とするIDEO社のデビッド・ケリーが提唱する「クリエイティブ・マインドセット」にある創造力の段階的な再発見する手法を参考にした。学生が自ら設定した目標を乗り越える度に生じる小さな自信を蓄積することで主体性と積極性を培った。

本プロジェクトで手がけたデザインは以下のように多岐にわたる。

- ・ グラフィックデザイン : TEDxSapporo が決定したカンファレンステーマに沿ったキービジュアル, A1判ポスター, 広報用A4判フライヤー, TEDxSapporo 公式WEBサイト, Facebook ページ用バナー画像, 当日配布パンフレットB4判24ページ, 当日参加者用ネームタグ, ステージで上映するスライドの背景画像, 会場設置用キービジュアルA1判パネル, パートナー企業・団体ロゴA1判パネル, キービジュアル入り縦型バナー (650mm × 1700mm), 横型バナー (1,000mm × 5,000mm), 会場案内掲示物などが含まれる。
- ・ 舞台美術 : カンファレンステーマに即した舞台美術, ステージと客席を含む会場全体のレイアウトと設営, 会場の音響・照明設計とオペレーション, スピーカーが登壇する円形型の演台制作 (直径5,000mm, 高さ900mm, 2012年初回のみ) などが含まれる。

### (1) 多様な学生によるチームビルディングと協働できる環境作り

プロジェクト開始時にオリエンテーションを実施した。同じ学科の多学年, 多分野に及ぶチーム編成を目的としたチームビルディングを行なった。その内容は毎年変化しているが, 2017年はLEGO ブロックを使用した2つのチャレンジに取り組んだ。1) タワービルディング: 小さなチームに分かれて制限時間以内にブロックを積み上げ, その高さを競うゲームを3回実施, 2) ビルダー&メッセンジャー: チームを再編成し, メンバーごとに役割を与える。筆者がブロックで作成した見本のモデルをメッセンジャー役の学生が交代で確認し, 口頭でその作り方

をビルダー役に伝え、制限時間内にどれだけ見本と同じものを作ることができるかを競うゲームを3回実施した。いずれも遊びを取り入れた参加協力型のゲームであり、目標を達成することを目的としている。いずれのチームも一度で成功することはできず、幾度の失敗を繰り返しながら結果を出すことが求められる。問題の難易度に差はあるが、失敗してもチームで協力して何度も挑戦する姿勢こそが創造的思考には大切であるということの理解につなげている。

## （２）自由度の高い不確実性に身を置く

TEDxSapporo カンファレンスでは毎年テーマが用意されており、“Creating Possibilities”, “You and I”, “Relay Your Mind”, “Beyond the Border”, “Volve” など捉え方によって多様な意味を持つ抽象的なものが多い。これに加え、カンファレンスの日程や企画内容、各会場の場所などの概要がデザインチームに伝えられる。TEDxSapporo からは、テーマを具現化したキービジュアルと上記の広報物の仕様と提出期日が伝えられるのみであり、何をどのように進めていくかは全て学生の判断に委ねられている。一般的には学生が提示する成果物をそのまま採用される例は多くはなく、実際は主催者側の求めに応じた制作が多い。それ故、TEDxSapporo 代表にどのような物を作るべきなのか質問するが、その判断を含めて全てを任せると言われると戸惑いを感じる学生がほとんどである。指導教員の筆者にも多くの問い合わせが寄せられたが、与えられた条件で何を作りたのかは自分達で考えなければならない事を理解すると、次第と質問は「何をして欲しいのかわからない。」「何を作れば良いのか?」という内容から「こういう物を作りたのだが、どのような材質にすべきか?」「これを作るとすると何日かかるか?」「どうすれば効率的に作業を進めることができるか?」など、より主体的で具体的なものへと変化した。当初は漠然としたプロジェクトの方向性であったが、議論を重ねるうちに次第と積極性が生じ、自ら空き時間を見つけては作業を進め、タスク分担と進行状況を確認するなど、自発的にマネジメントを担当する学生も現れた。

## （３）アイデア着想から具現化までのデザインプロセスの理解と経験

デザイン制作の流れは筆者担当の科目「クリエイティブシンキング」にて紹介したデザイン思考によるプロセスを取り入れ、メンバー全員でアイデア出しとまとめ、試作品の制作と評価までの実験を経て、デザインの方向性を決定した。その中でも特に以下の2点に重きを置いた。

### a) 試行錯誤を通じたアイデア精度の向上

本プロジェクトでは、議論の時間と回数を増やすことよりも、まずは自分が良いと思うアイデアに見える化するためにスケッチを描くこと、身近な材料を使って簡単な模型を試作すること、雑誌、インターネットから写真を切り出してスクラップブックにまとめるなど、実際に手を動かし作りながら考えることを奨励した。自分の考えを具現化することで他者に理解されやすくなり、言葉だけの議論で生じる誤解やミスコミュニケーションを考慮した。出てきたアイ

デアが持つ良いところを組み合わせ、そこから新しいアイデアを膨らませ、最終的には100以上の試作品を検討した。実際にはこの中からわずかな数のアイデアしか採用されなかったが、全員が手を動かし、全員で議論しアイデアを深く掘り下げていったため、不満を感じる学生はいなかった。むしろ逆に「私達の」アイデアとしてオーナーシップを持って結果に納得できるようにした。

#### **ｂ) 限られたリソースとコストを意識した制作**

現実世界では必ず考慮されるリソースと制作進行に伴うコストについて、学生に意識してもらった。TEDxSapporoより提供される活動資金は例年10～15万円程度であり、この資金を使って材料調達から搬入、搬出、会場設営などにかかる費用に充てている。他にも2017年は公益社団法人日本青年会議所北海道地区協議会主催の「JC フォーラム2017」におけるステージデザインと設営依頼を受け外部資金を調達することができた。通常、会場装飾には多額の資金が必要となるが、本プロジェクトでは購入できる資材も自ずと安価なものに限られ、特にホームセンターで販売されている大量生産された建築資材、100円ショップにある生活用品などを使った素材研究と試作品が多く見られた。お金をかけられない分、アイデアでそれを補う形となった。また、TEDが推奨する「リサイクル・リユーズ」を実現するため、使用後の廃棄方法、再利用についても検討した。これまでに採用された材料は、針金、梱包用のロープ、発泡スチロール、壁面養生に使用するプラダン、100円傘、紙コップ、釣り糸など、いずれも身近で安価な素材ばかりである。金銭感覚を身につけるために予算管理は学生が中心となって行なった。金銭だけではなく、スケジュール管理と人的資源についても考慮し、いかに効率的に制作を進行させることについても考えてもらった。

#### **(4) 成功体験による小さな自信の蓄積**

10週間に及ぶ試行錯誤の後、作業の場を本学から北方圏学術情報センター（ポルト）に移し、会場設営、リハーサル、本番に従事した。本番当日は参加者300名と50の地元パートナー企業・団体、社会人・大学生で構成されたボランティアとの交流を通して、彼らが制作した舞台美術やグラフィックデザインなどの成果物について感想や意見に耳を傾ける機会を得ることで、人々のデザインに対する異なる視点や考え方について生の声を聞くことができた。また、長きに及んだ制作過程の結末を見届けることで、一連のデザインプロセスを経験することができた。プロジェクト開始時は今まで経験したことがない未知の領域であり、目指すゴールが不明瞭で心配や不安に思った学生が大半を占めていたが、このプロジェクトが終了する頃には、自信に満ち溢れた様子で来年度への抱負を語る学生もいた。実際に次年度もこのプロジェクトに再参加する学生数は全体の4割を占めており、新規参加した学生への指導をはじめ、これまで蓄積した経験を活かした提案作りや制作方法を生み出しており、毎年全く異なるデザインを発表するための原動力となっている。

## 6. 研究考察

参加した学生メンバーを対象に事後アンケート調査を実施し、彼らの意見や感想、気づきや学びのポイントなどを共有していただいた。(本調査には、2013年から2017年の間に25名の学生が協力した。)

開始から準備期間においては、「みんながアイデアを出すことができた」、「出てきたアイデアの数が豊富で選択肢が増えた」、「早くに素材実験を行うことができた」などアイデア出しとスピード感を考慮した制作していたことが伺える。その反面、「もう少し早くメンバー同士が仲良くなっていたら作業もスムーズだった」、「参加している人、していない人が偏った、全員で共通理解を持っておくべきだった」、「任された仕事はできたが、自分からやるべきことを探せなかった、提案できなかった」という人間関係の構築がまだ未熟だったことを挙げている学生が7割程度であり、チームの中における自分の位置付けや進み方に適応している途中という印象を受けた。

会場設営からリハーサル時には、「どんどん自分から動いていけた」、「それぞれが自分からすべきことを見つけられた」、「全体の進行に目を配れた」、「他のボランティアスタッフと連携できた」など主体性と積極性が随所に見受けられたこと、更には自分レベルを超えて全体を見渡すこと、客観的に物事を判断することができたという意見が9割を占めた。反省点としては、「次に何をどうすれば効率よく進められるかもっと考えるべきだった」、「もっと段取りを事前に検討しておけばよかった」など作業の効率性を指摘する意見があがった。

本番当日では、「予め準備しておいたので、お客様の対応はスムーズにできた」、「自分の持ち場にこだわらず協力できた」、「想定外の出来事に対応し、決められたことだけが仕事ではないのだと理解できた」という臨機応変な対応の必要性、「お客様の笑顔が見られた。やれるだけのことは精一杯できたと思う」、「これまでの私たちの頑張りを自分の言葉でお客様に説明できた」、「お客様への声がけを楽しみながら笑顔でできたと思う」など、コミュニケーションの大切さや楽しさを体験していたケースもあった。

全体を通じて得られた学びについては、「今、自分が授業で学んでいることの大切さ、どういう場面でその知識が役立つのかなど、たくさん学べて、益々学習意欲がわいた」、「現場に入っ  
てわかることが多くあり、とても勉強になった」というように、現在の学びが社会においてどのように活用できるのかを知る機会となったことや、「先輩、後輩、コースは関係なく、色々な人と仲良くなれた。」、「色々な人とお話ができて楽しかった。」、「こんなにエネルギーを発している人たちと関わって、私自身もたくさんのエネルギーを摂取できました。」、「普段より多くの社会人、初対面の人たちとお会いしてお話する際、挨拶や礼儀はきちんとしなければと改めて思った。」など対人関係に良い影響があったという意見もあった。

また、デザイン学習の面では、「誰かが出したアイデアを膨らませると、また新たに良いアイデアが出ることがあることを学んだ」、「1つのものを作るのではなく、別のものと組み合わせ



せてデザインを作ることはできないかと考えるようになりました」,「TEDxSapporoの会場デザインに携わってから、イベントやライブ会場のデザインが気になるようになりました」,「技術力の高さより、アイデアの質の高さの方が大切だと思う」などデザインに関する意識が一段階上がったことを伺わせた。その上で、「今回私たちが培ったノウハウを次の世代へ伝えることが重要だと感じる」,「分担をきちんとして、チームとしての意識を高くすること」,「可能であれば他学科の学生も参加できると良い。形にする方法は知らないが良いアイデアはたくさん持っていると思う」など、次のステップを考える前向きな意見も見受けられた。

## 7. おわりに

本プロジェクトを通じて特に顕著に現れたのは、失敗を繰り返すことで生まれた粘り強さであると考えられる。これは学生自身の好奇心や関心が高まるにつれて強まる傾向にあった。作業を行う際には予め終了する時刻を決めていたが、時間が過ぎても無心で作業に従事する者、一つの試作品では満足できず、アイデアのバリエーションを次々と考え作る者、設営時に舞台美術の吊り方がうまくいかず、破損してしまっても改善案をその場で考える者など、いずれも積極的に状況を判断し、最善と思われる道を自ら選択することが随所に見られた。

また、前項にもある通り、多くの人々に認められることで得られる自己達成感の獲得も大きな収穫であったと言える。大学に入学するまでの学校生活では、大勢の人前で認められる、褒められたことがある学生は全体の3割もいなかった。学生が提出することを躊躇していたアイデアはどれも個性的なものが多く、一人一人の創造性が多く見受けられた。学生の心の内に秘めた創造性をいかに引き出し、個性を尊重し自ら挑戦し成長すること、自分自身の取り組みと結果に自信を持てること、この小さな自信を積み重ねた後の思考や行動の変化の追跡を今後の課題としたい。

今年で5年目を迎えたTEDxSapporoデザインプロジェクトは、チャレンジ精神旺盛な学生有志が日頃の学びを通して修得した知識・技術を実践する工房（ワークショップ）であり、毎年チームは解散、再結集を繰り返しているが、前回のメンバーがいなくても、そこで培われたノウハウはチームの知識として蓄積されるようになった。彼らが作り上げた成果物は、札幌をはじめ日本各地のTEDx関係者にも認知されるようになっている。札幌経済新聞、北海道新聞、Yahooニュース地方版などで我々の取り組みが紹介され、2015年には、TEDx公式ブログサイトにて「世界のTEDx会場デザイン・ベスト10」に選出され、2016年はTEDx公式インスタグラムでも紹介されるなど、我々の活動は日本国内外において知られるようになったことは、学生の大きな励みになっている。



## 参考文献

Duckworth, Angela. “Grit: The Power of Passion and Perseverance” Scribner, 2016.

Dweck, Carol S, “Mindset: The New Psychology of Success” Ballantine Books, 2006.

Kelly, Tom and Kelly, David. “Reclaim Your Creative Confidence” Harvard Business Review December 2012.